# Descubre el poder de tu mente AQUÍ

Juego

# Manual de instrucciones

**ATENCIÓN: leer toda la sección "Inicio rápido" antes de empezar a jugar.**

**www.mindflexgames.es**

La consola funciona con 4 pilas alcalinas C y los auriculares con 3 pilas alcalinas AAA (no incluidas).

Guardar estas instrucciones para futura referencia ya que contienen información de importancia acerca del producto.

V3184

CONTENIDO

# TABLA DE CONTENIDO


**Descripción general . . . . . 2**
Contenido . . . . . 2
Ilustraciones del producto . . . . . 3

**Inicio rápido . . . . . 5**
Colocación de las pilas. . . . . 5
Colocación de los auriculares . . . . . 6
Encendido de la consola . . . . . 7
Control de la pelota . . . . . 8
Consejos de concentración. . . . . 8

**Obstáculos . . . . . 11**
Niveles de dificultad de los obstáculos . . 11
Torres de anillos . . . . . 12
Cestas laberínticas . . . . . 13
Embudo . . . . . 15
Cañón . . . . . 16
Balancín. . . . . 17
Hélice . . . . . 19
Construcción de recorridos . . . . . 20

**Opciones de juego . . . . . 21**
Menú de juegos . . . . . 21
Juego libre. . . . . 23
Maratón mental . . . . . 24
Sigue las luces . . . . . 26
Baloncesto mental . . . . . 28

**Problemas de funcionamiento . . . . . 30**
Problemas de conexión . . . . . 30
Problemas de control de la pelota . . . . . 31
Piloto indicador de funcionamiento . . . . 33

# DESCRIPCIÓN GENERAL

## ¡PREPÁRATE PARA MOVER OBJETOS CON EL PODER DE TU MENTE!

Ponte los auriculares Mindflex® y tus ondas cerebrales moverán una pelota hacia arriba o hacia abajo mediante un flujo de aire. Concéntrate y la pelota se levantará, relájate y bajará. ¡Pon a prueba tu mente!

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES MUY SENCILLO

Completar el recorrido de obstáculos lo más rápido posible. ¡Gana el jugador con el mejor tiempo!

¡LOS DESAFÍOS SON INFINITOS!

¿Estás listo para ejercitar tus músculos mentales? ¡Entonces pon en juego tu mente con Mindflex®!

CONTENIDO

Mindflex® incluye:

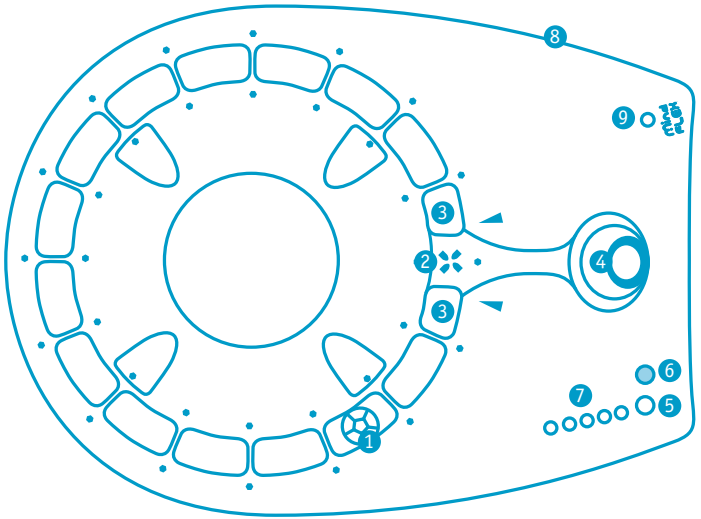
- 1 consola de juego
- 1 auriculares
- 4 pelotas
- 3 torres de anillos
- 5 anillos
- 2 cestas laberínticas
- 2 paneles verticales
- 4 paneles horizontales
- 1 embudo (3 piezas)
- 1 cañón (3 piezas)
- 1 balancín
- 1 hélice

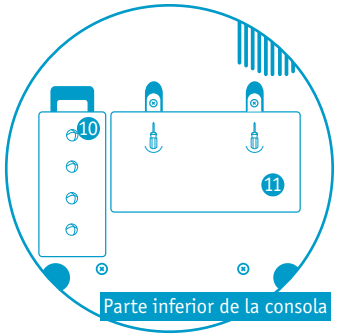
**MANEJAR LAS PELOTAS DE ESPUMA CON CUIDADO.** No apretar las pelotas de espuma, sino se deformarán y ya no servirán para jugar. Almacenar las pelotas en el compartimento que hay en la parte inferior de la consola (ver página 3).

# DESCRIPCIÓN GENERAL

1. Boquilla del ventilador
2. Punto de calibración
3. Casillas de salida
4. Botón de dirección
5. Tecla de selección
6. Tecla de confirmación
7. Pilotos luminosos del sensor
8. Interruptor de encendido y apagado (lateral)
9. Piloto indicador de funcionamiento (ver “Problemas de funcionamiento”)
10. Compartimento para las pelotas de espuma (parte inferior)
11. Compartimento de las pilas (parte inferior)

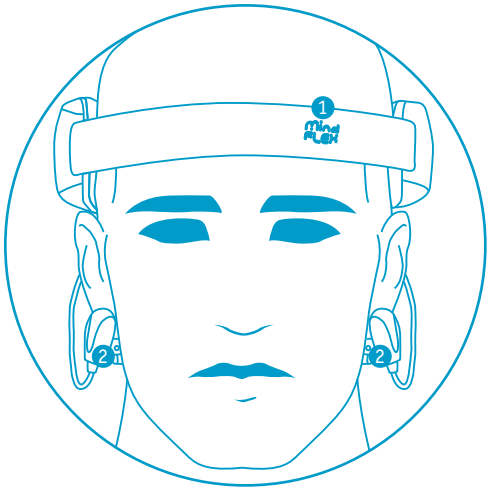
# CONSOLA

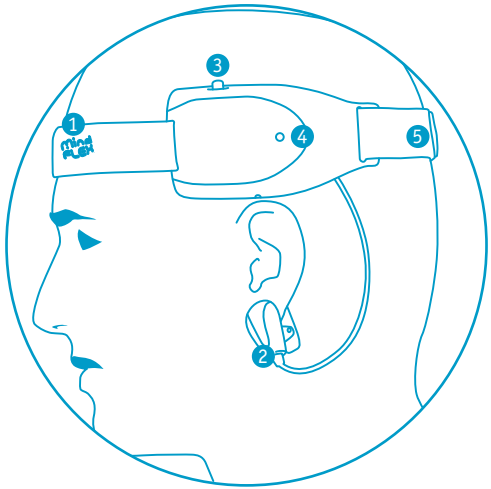



Parte inferior de la consola

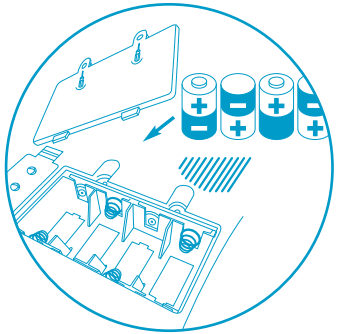
# AURICULARES

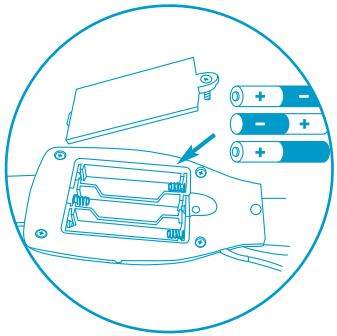



1. Sensor frontal
2. Pinzas para las orejas
3. Interruptor de encendido/apagado
4. Luz de encendido
5. Hebilla

## DESCRIPCIÓN GENERAL





# COLOCACIÓN DE LAS PILAS

## Consola

1. Con un destornillador de estrella (no incluido), abrir la tapa del compartimento de las pilas.
2. Introducir cuatro pilas alcalinas C, tal como se muestra en el dibujo.
3. Volver a tapar el compartimento de las pilas y atornillar la tapa.

Para un mejor funcionamiento del producto recomendamos utilizar exclusivamente pilas alcalinas. Si el piloto indicador de funcionamiento parpadea de color verde, significa que las pilas de la consola están gastadas. Sustituir las pilas de la consola si sus luces se iluminan débilmente, si los sonidos se oyen de forma distorsionada o si la pelota no puede alcanzar su altura máxima de 13 cm con los cinco pilotos luminosos del sensor encendidos.

## Auriculares

1. Con un destornillador de estrella (no incluido), abrir la tapa del compartimento de las pilas.
2. Introducir tres pilas alcalinas AAA tal como muestra el dibujo.
3. Volver a tapar el compartimento de las pilas y atornillar la tapa.

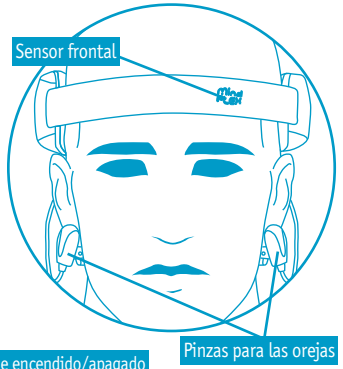
Si el piloto indicador de funcionamiento o la luz de encendido de los auriculares parpadean de color rojo, significa que las pilas de los auriculares están gastadas.
**La sección “Problemas de funcionamiento” incluye un esquema con el significado de cada estado del piloto indicador de funcionamiento.**

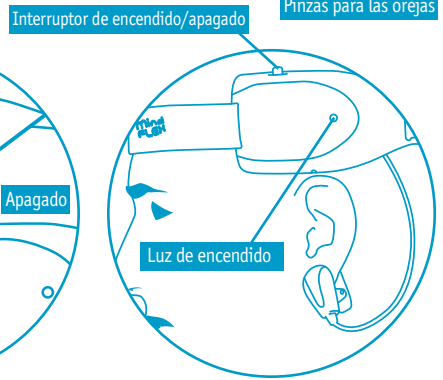
# COLOCACIÓN DE LOS AURICULARES

**Consejos de funcionamiento**

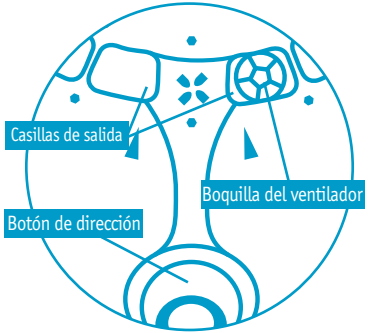
1. Antes de ponerse los auriculares, apartarse el cabello de la frente y asegurarse de no llevar gorras, coletas, pinzas de cabello o cualquier objeto susceptible de enredarse con los auriculares.
2. Antes de colocarse las pinzas para las orejas, quitarse los pendientes.
3. Limpiar los sensores de la frente y las orejas periódicamente con un paño o servilleta humedecidos en una solución de agua templada y jabón.

1. Ponerse los auriculares tal como muestra el dibujo. Asegurarse de que el sensor frontal, situado debajo del logotipo de Mindflex®, está situado en la parte izquierda de la frente, encima de la ceja izquierda, bien pegado a la frente, y sin ningún cabello entre la piel y el sensor.
2. Si los auriculares no se ajustan correctamente a la frente, usar la hebilla de la parte posterior de los auriculares para fijarlos con firmeza.
3. Colocar una pinza para las orejas en cada lóbulo, de modo que los sensores metálicos queden bien pegados a la piel.
4. Sentarse en una posición cómoda y encender los auriculares; la luz de encendido se iluminará.

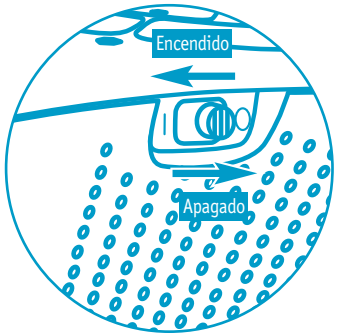


# ENCENDIDO DE LA CONSOLA




1. Situar la boquilla del ventilador en una de las dos casillas de salida girando el botón de dirección. Las casillas de salida están indicadas con una flecha. Colocar una pelota sobre la boquilla del ventilador.
2. Encender la consola.
3. Cuando la consola indique “seleccionar juego”, pulsar la tecla de selección (blanca) hasta que la consola anuncie la opción “Juego libre”.



4. Pulsar la tecla de confirmación (gris) para confirmar la elección “Juego libre”.
5. Es posible que la información de la consola tarde unos segundos en llegar a los auriculares. Por favor, esperar unos instantes. Una vez se haya establecido la comunicación, la consola emitirá un pitido y anunciará: “empezar”.

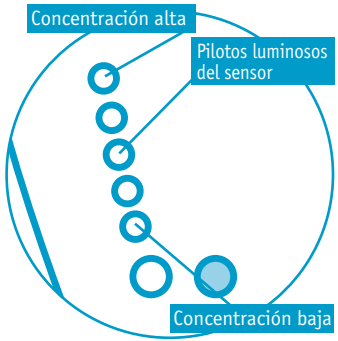
### PROBLEMAS DE CONEXIÓN

Si los auriculares dejan de recibir las ondas cerebrales del jugador, la consola anunciará: “comprobar los sensores de los auriculares”. Si ello ocurriera durante el juego, este se detendrá hasta que la señal se restablezca. Ver la sección “Problemas de funcionamiento” para leer consejos sobre problemas de conexión.

# CONTROL DE LA PELOTA

¡Ha llegado el momento de poner a prueba el poder de tus ondas cerebrales! Recomendamos realizar los ejercicios básicos indicados a continuación para familiarizarse con el control de la pelota. No colocar todavía ningún obstáculo en la consola.

Los pilotos luminosos del sensor (cinco luces) situados sobre la consola muestran el nivel de concentración del jugador.




## CÓMO LEVANTAR LA PELOTA (CONCENTRACIÓN ALTA)

Cuanto más se concentre el jugador, más subirá la pelota. Esta puede alcanzar una altura máxima de 13 cm.

**Ejercicio 1:** levantar la pelota al máximo e intentar mantenerla en lo más alto durante tres segundos.

**Consejos para incrementar la concentración**

- Relajar los músculos de la cara e intentar no moverlos.
- Fijar la mirada en la pelota y centrar toda la atención en ella.
- Imaginarse que la pelota está levitando.
- Centrar la atención en el punto donde se quiera situar la pelota.
- Imaginarse que se está levantando la pelota con la mente.
- Realizar ejercicios de matemáticas mentalmente.
- Repetir el mismo pensamiento una y otra vez.

Cada jugador es distinto, así que... ¡tendrás que descubrir qué método te va mejor!

**Consejos para disminuir la concentración**

- Intentar dejar la mente en blanco.
- Relajar el cuerpo.
- Respirar profundamente.
- Cerrar los ojos durante un instante y volverlos a abrir. Mirar distintas partes de la consola sin concentrarse en ninguna de ellas.
- Pensar en las sensaciones que se tienen antes de dormirse.
- Pensar en algún sitio tranquilo y relajante.

De nuevo, ¡tendrás que descubrir qué técnicas te van mejor!

## CÓMO BAJAR LA PELOTA (CONCENTRACIÓN BAJA)

La pelota baja en cuanto el jugador relaja su mente.

**Ejercicio 2:** bajar la pelota e intentar mantenerla inmóvil durante tres segundos.

**Ejercicio 3:** levantar y bajar la pelota varias veces seguidas.

## CÓMO MOVER LA PELOTA LATERALMENTE (BOTÓN DE DIRECCIÓN)

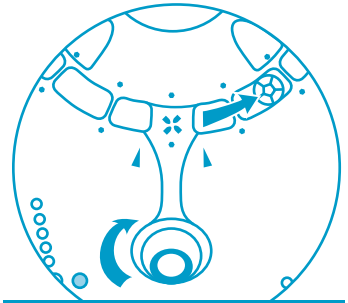
Para desplazar la pelota a la derecha o a la izquierda, mover la boquilla del ventilador mediante el botón de dirección. Al girar el botón de dirección en el sentido de las agujas del reloj, el ventilador se desplazará en el sentido contrario al de las agujas del reloj, y viceversa.

**Ejercicio 4:** concentrarse hasta que la pelota se mantenga en la máxima altura. Girar el botón de dirección hasta que la pelota dé una vuelta completa a la consola e intentar mantenerla siempre a la misma altura.

**Ejercicio 5:** al completar la vuelta a la consola, relajar la mente hasta que la pelota baje lo máximo posible. A continuación, girar el botón de dirección hacia el otro lado hasta que la pelota vuelva a dar la vuelta en el sentido contrario.

**Ejercicio 6:** pulsar la tecla de confirmación para finalizar el juego.

¡Felicidades! Ahora que has completado la sección "Inicio rápido" ya eres un poco más experto en el control de tus ondas cerebrales.
¡Ha llegado el momento de enfrentarse a los obstáculos!



Girar el botón de dirección en el sentido de las agujas del reloj para desplazar el ventilador en el sentido contrario.

Girar el botón de dirección en el sentido contrario al de las agujas del reloj para desplazar el ventilador en el sentido de las agujas del reloj.

# OBSTÁCULOS

Hay que tener una gran capacidad de concentración para poder completar un recorrido de obstáculos Mindflex®. Cada obstáculo plantea un reto mental único que pondrá a prueba las habilidades mentales de los jugadores.

Los obstáculos tienen distintos niveles de dificultad. Al construir un recorrido de obstáculos, recomendamos empezar con los obstáculos más fáciles.

## Nivel de dificultad de los obstáculos

**Fácil**
Torres de anillos
Cestas laberínticas

**Medio**
Embudo
Cañón

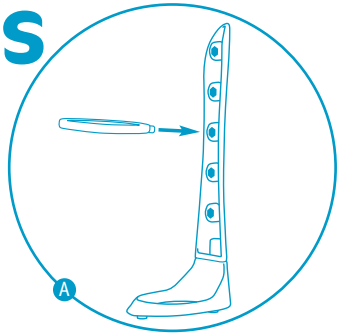
**Difícil**
Balancín
Hélice

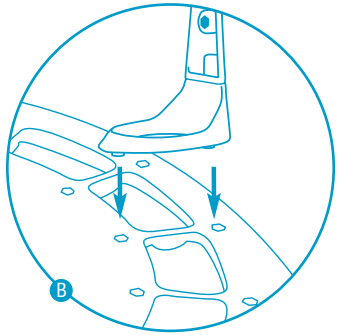
# TORRES DE ANILLOS

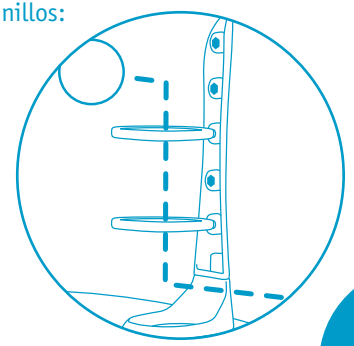
Cada torre de anillos tiene cinco ranuras. Las torres se pueden personalizar introduciendo hasta cinco anillos, con la inclinación deseada, en las ranuras de las torres. A

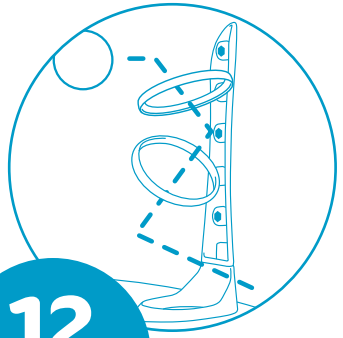
Encajar las torres de anillos en la consola, asegurándose de que los anillos estén orientados hacia el interior de la consola. B

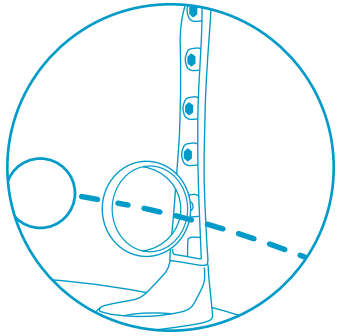
Las siguientes ilustraciones muestran cómo desplazar la pelota a través de distintas torres de anillos:



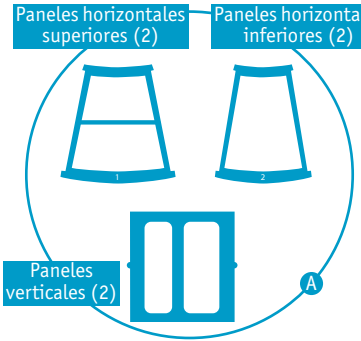







# CESTAS LABERÍNTICAS




Las muescas de cada cesta laberíntica permiten añadir un panel horizontal superior y otro inferior. Los paneles horizontales superiores se distinguen por tener un travesaño. Los paneles horizontales inferiores no tienen ningún travesaño. A

Para añadir un panel horizontal a la cesta laberíntica, introducir las clavijas de un lado del panel en las muescas de la cesta (asegurarse de colocar los paneles superiores solo en las muescas superiores de la cesta, y los paneles inferiores solo en las muescas inferiores). Inclinar el panel hacia abajo hasta que las clavijas del extremo opuesto del panel encajen en las muescas correspondientes de la cesta. B

Deslizar los paneles verticales hacia arriba a través de las ranuras de las cestas laberínticas. C

Encajar las cestas laberínticas en la consola con el lado más ancho hacia el exterior de la consola. El lado ancho de las cestas se distingue por tener las esquinas inferiores abiertas. D

# OBSTÁCULOS

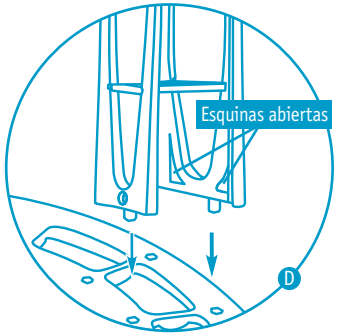
Tras colocar los paneles horizontales, si se desea, se puede colocar un panel vertical en una de las cuatro posiciones posibles para obstaculizar algunas de las aberturas de la cesta. E

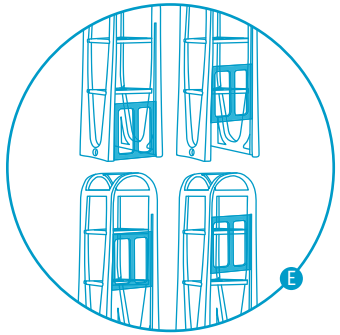
**IMPORTANTE:** no es obligatorio usar todos los paneles al montar las cestas laberínticas. Asegurarse de que siempre quede, al menos, una abertura que permita a la pelota pasar de un lado a otro de la cesta laberíntica.

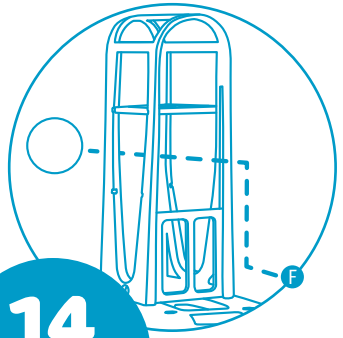
**EJEMPLOS DE MONTAJE DE CESTAS LABERÍNTICAS**
Para empezar, intentar construir la siguiente cesta laberíntica. F

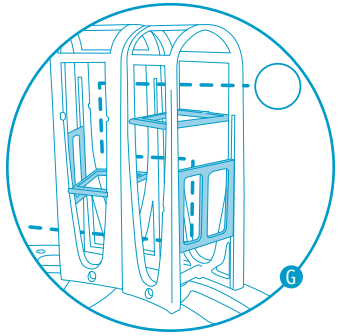
Para plantear un desafío más difícil, se pueden colocar dos cestas laberínticas, una al lado de la otra, con la abertura de entrada de la primera cesta en la parte inferior y la de salida de la segunda en la parte superior. G

¡Aquí tienes otras combinaciones posibles!

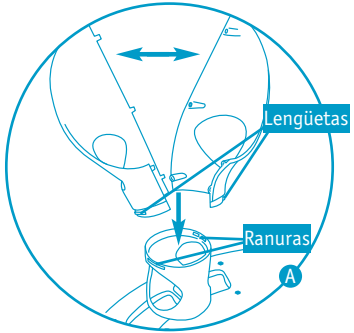


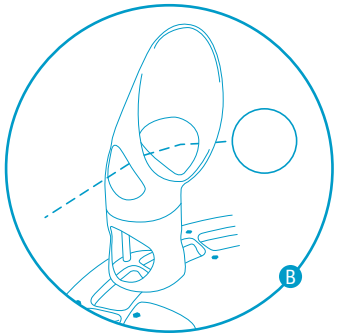



# EMBUDO




Encajar entre sí las dos mitades de la parte superior del embudo. A continuación, alinear las lengüetas de la parte superior del embudo con las ranuras de la base del embudo, y encajarlas entre sí. A

Encajar el embudo en la consola de modo la abertura del embudo quede orientada hacia el centro de la consola.



Para superar este obstáculo hay que hacer pasar la pelota a través de los orificios laterales del embudo, pero atención; si la pelota se eleva demasiado, ¡el embudo la lanzará fuera de la consola! B

La base del embudo también se puede usar como obstáculo. C

# CAÑÓN

**Más difícil todavía**
Se puede usar el cañón como un obstáculo más. El jugador deberá intentar navegar a través de su base sin salir disparado.

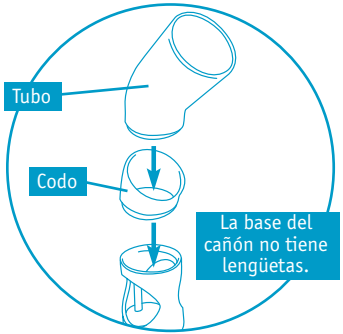
Alinear las muescas del tubo con las lengüetas del codo y encajar ambas piezas entre sí. A continuación, encajar el codo en la base del cañón. El codo gira libremente sobre la base del cañón, de modo que el cañón se puede orientar como se desee. Finalmente, encajar en cañón en la consola.

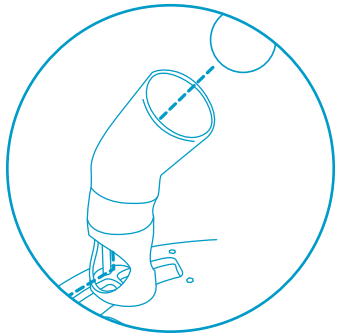
Usar el cañón con el embudo. Para un mejor funcionamiento, situar los dos obstáculos uno frente al otro.

Introducir la pelota en las aberturas de la base del cañón e intentar lanzar la pelota dentro del embudo.

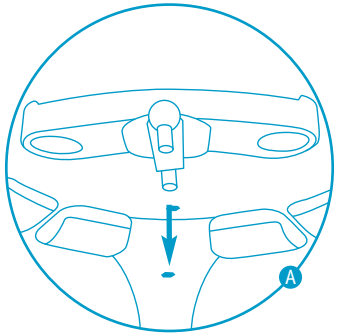
Ajustar el ángulo del cañón hasta que esté en la posición adecuada.

Si se cambia el embudo de posición, habrá que ajustar el ángulo del cañón para que esté orientado hacia el embudo, ¡veamos cuántas veces consigues encestar la pelota!



# BALANCÍN

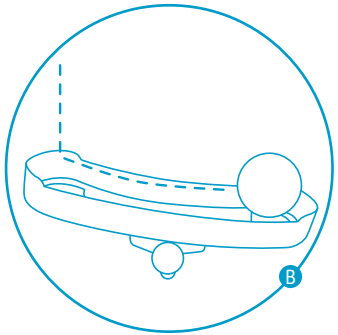


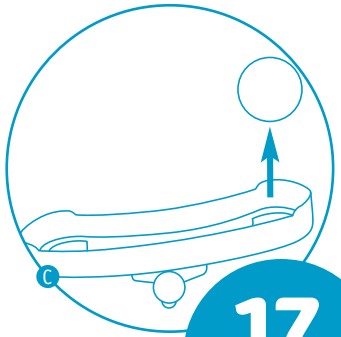

Encajar el balancín en la consola. La forma curva del obstáculo debe seguir el contorno circular de la consola. A

Situar la pelota sobre uno de los aros del balancín y, a continuación, relajar la mente para bajar la pelota. B

Cuando la pelota se haya deslizado rodando hasta el otro extremo del balancín, mover el ventilador hasta situarlo debajo de la pelota.

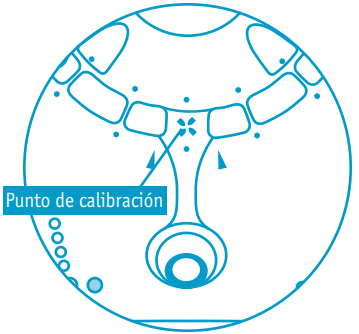
El jugador deberá concentrarse de nuevo para levantar la pelota por encima del balancín y seguir avanzando. C



**ATENCIÓN: el balancín es el único obstáculo que se puede colocar sobre el punto de calibración.**

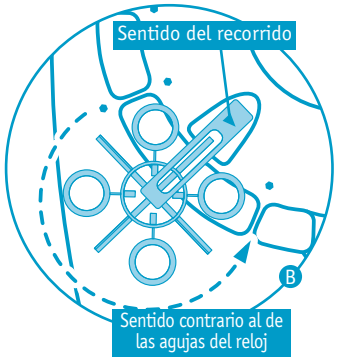
El punto de calibración impide la salida del flujo de aire del ventilador, de modo que la pelota no puede levitar sobre este punto. Sin embargo, al situar el balancín sobre el punto de calibración, el jugador podrá desplazar la pelota hacia delante y hacia atrás.



# HÉLICE

Encajar las dos clavijas de la hélice en la consola. El flujo de aire del ventilador hará girar la hélice en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Para superar este obstáculo, bajar la pelota hasta situarla sobre uno de los cuatro aros de la hélice. Con el ventilador, hacer girar suavemente la hélice hasta que la pelota se desplace hasta el otro lado del obstáculo. Pero cuidado, ¡si la hélice gira demasiado rápido, la pelota saldrá despedida! Cuando la pelota haya superado el obstáculo, levantarla del aro de la hélice y seguir avanzando.




**IMPORTANTE: ESTE OBSTÁCULO ÚNICAMENTE SE PUEDE SUPERAR EN UN SENTIDO.**

La hélice no gira en ambos sentidos, de modo que solo se podrá superar en un sentido. En función de la posición del obstáculo, solo se podrá superar en el sentido de las agujas del reloj o al revés. Ⓐ Ⓑ

Al encajar la hélice en la consola, comprobar la orientación de la flecha de la parte superior del obstáculo, esta indica el sentido que debe recorrer la pelota para superar la hélice.

# CONSTRUCCIÓN DE RECORRIDOS

Construye todos los recorridos que quieras. Solo tienes que elegir los obstáculos que desees y colocarlos en cualquier orden. ¡Puedes crear centenares de combinaciones y desafíos!

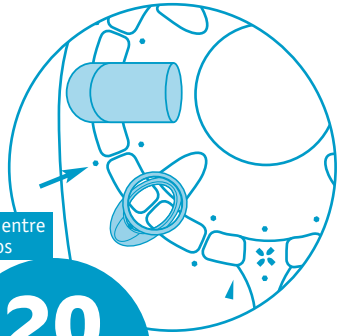
Al construir un recorrido de obstáculos, recomendamos tener en cuenta las siguientes indicaciones:

**1.** Los obstáculos se pueden situar en cualquier parte de la consola, a excepción de las dos casillas de salida.

**2.** Asegurarse de dejar, como mínimo, un espacio libre entre obstáculos.

**3.** No situar ningún obstáculo sobre el punto de calibración, a excepción del balancín (ver páginas 17-18).

4. Recordar que la hélice solo se puede superar en un sentido, por lo tanto, se debe situar este obstáculo en el sentido del recorrido (ver página 19).



# OPCIONES DE JUEGO

Ahora que ya has visto cómo se controla la pelota y los diferentes obstáculos, ¡ha llegado el momento de conocer las opciones de juego! Mindflex® incluye cuatro opciones de juego que plantean distintos desafíos mentales.

**Menú de juegos**

Tras ponerse los auriculares y encender la consola, tal como se describe en la sección "Inicio rápido", la consola emitirá la indicación "seleccionar juego". Los cinco pilotos luminosos del sensor, situados en la parte delantera de la consola, empezarán a parpadear para indicar que se ha activado el menú de juegos.

Pulsar la tecla de selección (blanca) para navegar por la lista de juegos, y pulsar la tecla de confirmación (gris) para elegir una opción de juego.

**Atención: en función de la opción de juego elegida, la consola preguntará el número de jugadores y el nivel de dificultad. Más adelante, se describe con detalle cada opción de juego.**

## CANCELACIÓN DE SELECCIONES

### CÓMO CANCELAR UNA SELECCIÓN DEL MENÚ DE JUEGOS

**Para cancelar una selección:**

Para cancelar una selección realizada en el menú de juegos, mantener pulsadas las teclas de selección y confirmación a la vez durante dos segundos. La consola cancelará la selección realizada y volverá a emitir la indicación “seleccionar juego”.

### CÓMO CANCELAR UNA SELECCIÓN DE UN JUEGO

**Para cancelar el turno de un jugador:**

Si un jugador no desea finalizar su turno, mantener pulsada la tecla de confirmación durante dos segundos. Su turno quedará cancelado y el turno pasará al siguiente jugador.

**Para cancelar un juego:**

Para finalizar un juego, mantener pulsadas las teclas de selección y confirmación durante varios segundos hasta que la consola vuelva al menú de juegos, y se vuelva a oír la indicación “seleccionar juego”.

**Número de jugadores:** 1 (no hay que elegir el número de jugadores)
**Niveles de dificultad y límite de tiempo:** no hay niveles de dificultad ni límite de tiempo
**Objetivo del juego:** practicar las técnicas de concentración sin límite de tiempo.

# JUEGO LIBRE

1. Ponerse los auriculares y encenderlos, tal como se describe en la sección “Inicio rápido”.
2. Encender la consola.
3. Cuando la consola indique “seleccionar juego”, pulsar la tecla de selección (blanca) hasta que la consola anuncie la opción “Juego libre”. Entonces, pulsar la tecla de confirmación (gris).
4. La consola emitirá un pitido y anunciará: “empezar”. (Si hay problemas de conexión, consultar la sección “Problemas de funcionamiento”.)
5. Durante la opción “Juego libre”, la consola reaccionará al nivel de concentración del jugador. El jugador podrá practicar el control de la pelota y la superación de obstáculos. ¡Con la opción “Juego libre” el jugador también podrá inventarse sus propios juegos!
6. Para salir de la opción “Juego libre”, pulsar la tecla de selección y la consola volverá al menú de juegos.

# MARATÓN MENTAL

**Número de jugadores:** de 1 a 4
**Niveles de dificultad y límite de tiempo:** no hay niveles de dificultad ni límite de tiempo
**Objetivo del juego:** completar el recorrido de obstáculos lo antes posible. El jugador podrá batir sus propios récords o competir contra otros jugadores, ¡el más rápido gana!

**1.** Configurar el recorrido de obstáculos que se desee.

**2.** Situar la pelota en una de las dos casillas de salida. El punto de calibración impide el avance de la pelota, de modo que la casilla de salida elegida determinará el sentido del recorrido. Desde la casilla de salida derecha, el recorrido se realizará en el sentido contrario al de las agujas del reloj, y desde la casilla de salida izquierda, este se realizará en el sentido de las agujas del reloj.

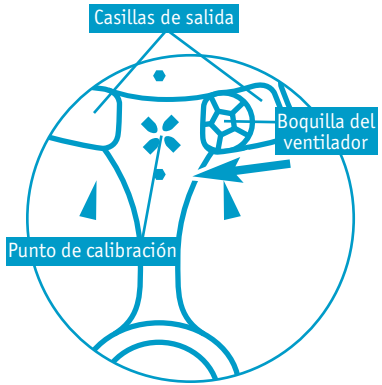
**3.** Encender la consola.

**4.** Cuando la consola indique "seleccionar juego", pulsar la tecla de selección (blanca) hasta que la consola anuncie la opción "Maratón mental". Entonces, pulsar la tecla de confirmación (gris).

**5.** Pulsar la tecla de selección para elegir el número de jugadores (de 1 a 4) y, luego, pulsar la tecla de confirmación.

**6.** La consola le indicará al primer jugador: "ponte los auriculares". Cuando los auriculares estén bien colocados y encendidos (ver la sección "Inicio rápido"), pulsar la tecla de selección.

**7.** Antes de empezar a jugar, situar la boquilla del ventilador bajo el punto de calibración, esta es la posición de inicio del ventilador. Si el ventilador no está en su sitio, la consola indicará: "girar el ventilador hasta el punto de calibración". Girar el botón de dirección para mover la boquilla del ventilador hasta situarla debajo del punto de calibración. La consola emitirá un sonido para confirmar que está preparada.



**8.** La consola indicará: “empezar”.

**9.** Girar el botón de dirección para desplazar la pelota por el recorrido.

**10.** Al llegar a cada una de las señales de la superficie de la consola, se encenderá una luz para mostrar el avance del jugador. **ATENCIÓN:** una vez se haya encendido la primera luz, no se podrá volver hacia atrás y habrá que continuar en el mismo sentido hasta el final del recorrido.

**11.** Hay que encender las cuatro luces de la consola para completar el recorrido.

**12.** Si la pelota se sale del flujo de aire, volverla a colocar en el mismo punto del recorrido.

**13.** Completar el recorrido lo más rápido posible. **Cuando la boquilla del ventilador vuelva al punto de calibración, la consola anunciará el tiempo del jugador.**

**14.** Si se ha elegido un juego con más de un jugador, la consola le indicará al siguiente jugador que se ponga los auriculares. En cuanto el siguiente jugador se haya puesto los auriculares, pulsar la tecla de selección y la consola indicará: “empezar”.

**15.** Al final del juego, la consola anunciará qué jugador ha realizado el mejor tiempo.

# SIGUE LAS LUCES

**Número de jugadores:** de 1 a 4

**Niveles de dificultad y límite de tiempo:**
Principiante (5 minutos)
Medio (3 minutos)
Avanzado (1 minuto)

**Objetivo del juego:** "atrapar" tantas luces como sea posible antes de agotar el tiempo. El jugador podrá batir sus propios récords o competir contra otros jugadores, ¡el que atrape más luces gana!

1. Configurar el recorrido de obstáculos que se desee, **pero asegurarse de situar el balancín sobre el punto de calibración**. En la opción de juego "Sigue las luces", el jugador deberá moverse hacia delante y hacia atrás, y el balancín es el único obstáculo que permite desplazar la pelota en ambos sentidos sobre el punto de calibración (ver páginas 17-18).
2. Situar la pelota sobre el balancín.
3. Encender la consola.
4. Cuando la consola indique "seleccionar juego", pulsar la tecla de selección (blanca) hasta que la consola anuncie la opción "Sigue las luces". Entonces, pulsar la tecla de confirmación (gris).
5. Pulsar la tecla de selección para elegir el número de jugadores (de 1 a 4) y, luego, pulsar la tecla de confirmación.
6. Pulsar la tecla de selección para elegir el nivel de dificultad (principiante, medio o avanzado) y, a continuación, pulsar la tecla de confirmación. Cuanto más bajo sea el nivel de dificultad, más tiempo tendrán los jugadores.
7. La consola le indicará al primer jugador: "ponte los auriculares". Cuando los auriculares estén bien colocados y encendidos (ver la sección "Inicio rápido"), pulsar la tecla de selección.

**8.** Antes de empezar a jugar, situar la boquilla del ventilador debajo del punto de calibración, esta es la posición de inicio del ventilador. Si el ventilador no está en su sitio, la consola indicará: “girar el ventilador hasta el punto de calibración”. Girar el botón de dirección para mover la boquilla del ventilador hasta situarla debajo del punto de calibración. La consola emitirá un sonido para confirmar que está preparada.

**9.** La consola indicará: “empezar”.

**10.** Una de las luces de la superficie de la consola se encenderá. El jugador debe situar la pelota sobre la luz lo más rápido posible.

**11.** Una vez se haya atrapado la luz, esta se apagará y se encenderá otra aleatoriamente. El jugador deberá elegir el camino más rápido para atrapar la nueva luz.
**Recordar:** en la opción de juego “Sigue las luces” se puede desplazar la pelota en ambos sentidos.

**12.** Si la pelota se sale del flujo de aire, volverla a colocar en el mismo punto de la consola.

**13.** Seguir persiguiendo las luces encendidas hasta que se agote el tiempo y la consola anuncie la puntuación.

**14.** Si se ha elegido un juego con más de un jugador, la consola le indicará al siguiente jugador que se ponga los auriculares. En cuanto el siguiente jugador se haya puesto los auriculares, pulsar la tecla de selección y la consola indicará: “empezar”.

**15.** Al final del juego, la consola anunciará qué jugador ha atrapado más luces en el menor tiempo.

# BALONCESTO MENTAL

**1.** Montar el cañón y el embudo uno frente al otro. En esta opción de juego, solo se requieren estos dos obstáculos.

**2.** Girar el botón de dirección hasta situar el ventilador al lado del cañón y colocar una pelota sobre la boquilla del ventilador.

**3.** Encender la consola.

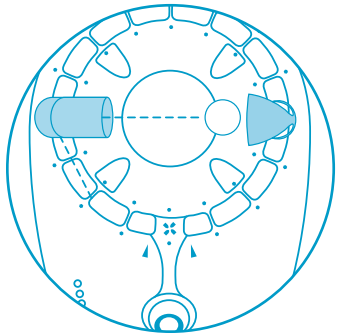
**4.** Cuando la consola indique "seleccionar juego", pulsar la tecla de selección (blanca) hasta que la consola anuncie la opción "Baloncesto mental". Entonces, pulsar la tecla de confirmación (gris).

**5.** Pulsar la tecla de selección para elegir el número de jugadores (de 1 a 4) y, luego, pulsar la tecla de confirmación.

**6.** Pulsar la tecla de selección para elegir el nivel de dificultad (principiante, medio o avanzado) y, a continuación, pulsar la tecla de confirmación. Cuanto más bajo sea el nivel de dificultad, más tiempo tendrán los jugadores para marcar puntos.

**7.** La consola le indicará al primer jugador: ''ponte los auriculares''. Cuando los auriculares estén bien colocados y encendidos (ver la sección ''Inicio rápido''), pulsar la tecla de selección.

**Número de jugadores:** de 1 a 4
**Niveles de dificultad y límite de tiempo:**
principiante (3 minutos),
medio (2 minutos),
avanzado (1 minuto)
**Objetivo del juego:** marcar el máximo número de puntos, encestando la pelota en el embudo. El jugador podrá batir sus propios récords o competir contra otros jugadores, ¡el que marque más puntos gana!



**8.** La consola indicará: ''empezar''.

**9.** Levantar la pelota dentro del cañón y lanzarla.

**10.** Cada vez que la pelota entre en el embudo, pulsar la tecla de selección para anotar un punto en el marcador.

**11.** Después de cada lanzamiento, volver a situar la pelota al lado del cañón y tirar de nuevo.

**12.** Seguir lanzando la pelota hasta que se agote el tiempo o se anoten veinte puntos. El juego finalizará automáticamente a los veinte puntos. Al final del juego, la consola anunciará la puntuación.

**13.** Si se ha elegido un juego con más de un jugador, la consola indicará al siguiente jugador que se ponga los auriculares. En cuanto el siguiente jugador se haya puesto los auriculares, pulsar la tecla de selección y la consola indicará: ''empezar''.

**14.** Al final del juego, la consola anunciará qué jugador ha anotado más puntos.

**Más difícil todavía**

Añadir algunos obstáculos al recorrido y, tras cada lanzamiento, en vez de recoger la pelota con la mano, llevarla hasta el cañón sobre el flujo de aire a través del recorrido de obstáculos.

# PROBLEMAS DE FUNCIONAMIENTO

**PROBLEMAS DE CONEXIÓN**

Si la consola indica que hay que "comprobar los sensores de los auriculares", realizar los ajustes siguientes. Asegurarse de esperar unos cinco segundos tras cada ajuste para ver si se ha resuelto el problema de conexión; si es el caso se oirá: "calibrando los auriculares".

- Asegurarse de que el sensor está bien colocado sobre la frente del jugador. Si resulta necesario, ajustar la cinta de los auriculares mediante la hebilla.
- Asegurarse de que no hay pelo entre el sensor y la piel del jugador.
- Mover ligeramente el sensor situado sobre el ojo izquierdo.
- Retirar y volver a colocarse las pinzas para las orejas.
- Asegurarse de que ambas pinzas están bien sujetas sobre el lóbulo de la oreja.
- Apagar y volver a encender los auriculares, sin quitárselos.
- Limpiar los sensores de la frente y las orejas con un paño o servilleta humedecidos en una solución de agua templada y jabón.
- Para más ayuda, visitar la página web: ***www.mindflexgames.es***.

**ATENCIÓN: si durante un juego aparece el mensaje "comprobar los sensores de los auriculares", el cronómetro se detendrá hasta que se recupere una buena conexión.**

**Si el producto está expuesto a una fuente electrostática, es posible que deje de funcionar correctamente o que sufra pérdidas de memoria. Si esto ocurriera, reiniciar el producto, apagando y volviendo a encender la consola.**

**PROBLEMAS DE CONTROL DE LA PELOTA**

Si se tienen dificultades para levantar o bajar la pelota, realizar los pasos siguientes.

- Seguir los consejos de concentración y relajación de las páginas 8 y 9 de este manual de instrucciones.
- Apagar los auriculares. Apoyar ambos pies en el suelo, sentarse en una posición cómoda sin moverse e intentar dejar la mente en blanco. Tras cinco segundos, volver a encender los auriculares.
  **ATENCIÓN: si el jugador desea hacer una pausa, se pueden apagar los auriculares durante el juego. El cronómetro se detendrá hasta que la consola vuelva a recuperar la conexión con los auriculares.**
  - Para más consejos y ejemplos de funcionamiento, visitar la página web: ***www.mindflexgames.es.***

**ATENCIÓN: tras unos cuatro minutos de inactividad, el juego finalizará y la consola entrará en el modo de ahorro de energía para no gastar las pilas (la información del juego interrumpido no se guardará).** Para volver al menú de juegos, pulsar la tecla de selección (blanca) y la consola se reactivará.

# PILOTO INDICADOR DE FUNCIONAMIENTO

Durante el juego, el piloto indicador de funcionamiento puede cambiar de color y parpadear para indicar el estado de funcionamiento del sistema Mindflex®. El siguiente esquema indica el significado de cada estado:

| PILOTO | FUNCIONAMIENTO |
|---|---|
| Verde | Buena conexión entre la consola y los auriculares. |
| Verde intermitente | Las pilas de la consola están gastadas. El ventilador puede perder potencia. Sustituir las pilas cuanto antes. |
| Naranja | "Calibrando los auriculares." Los auriculares están intentando leer las ondas cerebrales. |
| Naranja intermitente | "Comprobar los sensores de los auriculares." Los auriculares están mal colocados. Comprobar la colocación de las pinzas para las orejas y del sensor de la frente. |
| Roja | Los auriculares no reciben ninguna señal. Causas posibles:<br>a) Los auriculares están apagados.<br>b) Las pilas de los auriculares están gastadas.<br>c) Los auriculares están demasiado lejos de la consola. |
| Rojo intermitente | Las pilas de los auriculares están gastadas. Sustituirlas cuanto antes para seguir jugando. |

CE 0979

Este producto cumple con la normativa del Consejo Europeo: directrices 1999/5/EC, 2004/108/EC y 88/378/EEC. Apto para ser utilizado en todos los países miembros de la UE. Para consultar la declaración de conformidad de este producto diríjase al servicio de atención al consumidor de Mattel España, S.A .

2.4 GHz

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD ACERCA DE LAS PILAS
En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que podría provocar quemaduras o dañar el juguete. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:

- No intentar cargar pilas no recargables.
- Antes de recargar pilas recargables, sacarlas del juguete.
- La carga de las pilas recargables sólo debe realizarse con la supervisión de un adulto.
- Recargar las pilas recargables siempre bajo la supervisión de un adulto.
- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) o recargables (níquel-cadmio).
- Utilizar sólo pilas del tipo recomendado en las instrucciones, o equivalentes.
- Colocar las pilas según la polaridad indicada.
- No dejar nunca pilas gastadas en el juguete. Un escape de líquido corrosivo podría estropearlo.
- Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Desechar las pilas gastadas en un contenedor de reciclaje de pilas.
- No quemar el juguete ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.

Ayúdenos a proteger el medio ambiente y no tire este producto a la basura doméstica (2002/96/EC). Para más información sobre la eliminación correcta de residuos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.

© 2010 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10 http://www.service.mattel.com/es. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa. Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com. Mattel Europa, B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

V3184-0725